

Bloodborne

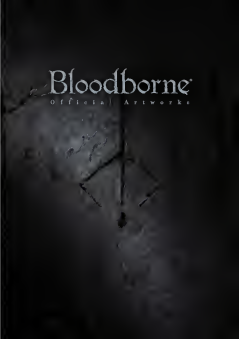
Official Artwork



電撃の攻略本

Bloodborne

Official Artworks





THE DARKNESS OF THE NIGHT

THE DARKNESS OF THE NIGHT

THE DARKNESS OF THE NIGHT

【例 10】已知 $\lim_{x \rightarrow 0} \frac{f(x)}{x} = 2$, 求 $\lim_{x \rightarrow 0} \frac{f(x) - f(0)}{x}$.

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 111–117

狩人の夢





助言者ゲルマン

German



▲ 助言者ゲルマン
（左）ゲルマン
（右）ゲルマン（右）ゲルマン
（左）ゲルマン（右）ゲルマン

ゲルマンは、ゲルマン（右）ゲルマン（左）
ゲルマン（右）ゲルマン（左）
ゲルマン（右）ゲルマン（左）
ゲルマン（右）ゲルマン（左）

ゲルマン（右）ゲルマン（左）
ゲルマン（右）ゲルマン（左）
ゲルマン（右）ゲルマン（左）

ゲルマン（右）ゲルマン（左）
ゲルマン（右）ゲルマン（左）
ゲルマン（右）ゲルマン（左）
ゲルマン（右）ゲルマン（左）

ヨセフカの診療所





Figure 1





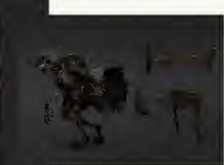
▲ 狼人怪物 / 狼人怪物



▲ 狼人怪物 / 狼人怪物



ヤーナム市街地



Abstract





006 | [View image](#)



007 | [View image](#)



008 | [View image](#)



009 | [View image](#)



010 | [View image](#)





0000 |



0071 |



0072 |



0073 |

狩人狩りアイターン

ILLUSTRATION

衣装のデザイン
は、キャラクターの
個性を表現する
ための重要な要素
である。

衣装のデザインは、
キャラクターの個性を
表現する重要な要素
である。





• 洞穴 (Cave)



• 洞穴 (Cave)



• 洞穴 (Cave)



• 洞穴 (Cave)



008 |

Then the last light, the fading blood fell on
 the bridge's great bridge in scattered blood,
 as the storm's hand in the night's light.

Then the last light, the fading blood fell on
 the bridge's great bridge in scattered blood,
 as the storm's hand in the night's light.

Then the last light, the fading blood fell on

聖戦者の獣

009 |





014 月夜



015 月夜

ガスコイン神父

by senriamptan



古物人ヘンリック

illustration by senriamptan



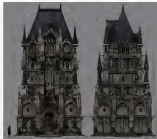


聖堂街



オデン教会の住人

オデン教会の住人



オデン教会の住人



オデン教会の住人





■ 骑士·中世纪骑士 | Knight (Medieval)



■ 骑士·中世纪骑士 | Knight (Medieval)



■ 骑士·中世纪骑士 | Knight (Medieval)



■ 骑士·中世纪骑士 | Knight (Medieval)



▲ 图 1-1-1



▲ 图 1-1-2



▲ 图 1-1-3



▲ 图 1-1-4



教区長エミータ

1997-2000





聖堂街上層



● 服装设定图 | 图 1-1-10



● 怪物设定图 | 图 1-1-11





00001



00002



图 11-1-1



图 11-1-2

星の娘、ユーリエターズ

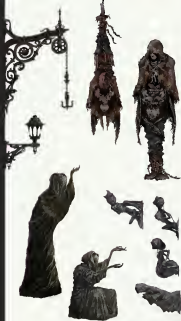
Urie's Daughter of Star of Heaven





旧市街







古物人デューク

Berserker Armor (Guts)

原案 藤村健二 (Manga)

デザイン 藤村健二 (Manga)

デザイン 藤村健二 (Manga)

デザイン 藤村健二 (Manga)

デザイン 藤村健二 (Manga)

デザイン 藤村健二 (Manga)

デザイン 藤村健二 (Manga)

デザイン 藤村健二 (Manga)

デザイン 藤村健二 (Manga)

デザイン 藤村健二 (Manga)

デザイン 藤村健二 (Manga)

デザイン 藤村健二 (Manga)

デザイン 藤村健二 (Manga)

デザイン 藤村健二 (Manga)

4-1 古物人デューク

4-2 古物人デューク





4. 怪物 | 怪物



● 血塗 三日月



● 大仏の石像 (www.nishimura.co.jp)



● 巨大石像の群像 (www.nishimura.co.jp)

血に染いた獣

Blood-soaked Beast





ヘムウィックの墓地街



图 4-1-10 游戏中的场景



图 4-1-11



图 4-1-12 游戏中的模型

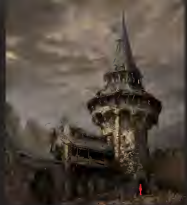


Illustration 1



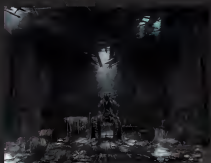
Illustration 2



图 2-1-10-1



图 2-1-10-2



ヘルゲ・タの魔女

Helge Ta's Witch



© 2013 Helge Ta

禁域の森

[illegible]



图 10-1-1

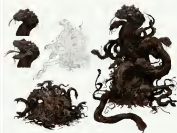
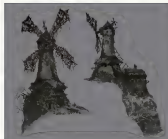


图 10-1-2



图 10-1-3





○ 黒日団の長 | 黒日団

連団の長、ヴァルトール

leader of the Order



○ 連団の部族 | 黒日団

ヤーナムの影

Shadow of Yarnam







ビルゲンワース&教室棟



《持物小像》 1844年



《持物小像》 1844年



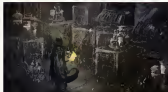
图 10-1-10 怪物设计



图 10-1-11 怪物设计



图 10-10-10 博物馆 / 实验室





● 限 5 分

[illegible]

白濁の原性口マ


























隠し街ヤハグル





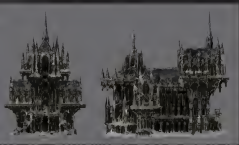


Figure 1. Gothic architectural model.





◆ 图 5-1-10 1 例图

图 5-1-10 1 例图

图 5-1-10 1 例图





图 1-1-1 图 1-1-1

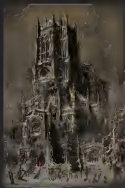


图 1-1-1 图 1-1-1



Castle of the Moon

1890-1891



Cathedral of the Moon

1891



再臨者
The One Before





メンシスの悪夢





图 1



图 2 怪物设计 / 怪物设计

图 3 怪物设计 / 怪物设计



图 4 怪物设计 / 怪物设计



图 1-1-1



图 1-1-2



图 1-1-3



图 1-1-4



图 1-1-5

悪夢の主、デコラーナ

The Dark Lord of the Nightmare



デコラーナ / 悪夢の主
The Dark Lord of the Nightmare
デコラーナ / 悪夢の主
The Dark Lord of the Nightmare

デコラーナ / 悪夢の主
The Dark Lord of the Nightmare

デコラーナ / 悪夢の主
The Dark Lord of the Nightmare

デコラーナ / 悪夢の主
The Dark Lord of the Nightmare



FRONT



SIDE





图 4-1-10 教堂内部



图 4-1-11 教堂内部



图 4-1-12



图 4-1-13 城堡外部



江戸時代末の日本
の風景、anabiyaman

江戸時代末の日本
の風景、anabiyaman



メルプーの乳母

Melpu & His Nurse





悪夢の边境



■ 001 (1) 001



■ 001 (2) 001



アムンドース

Amundous

アムンドース

Amundous

Amundous



廃城 カインハースト





图 1-1-10 城堡



图 1-1-11 马车



图 1-1-12 怪物



图 10-1-10 布景设计图



图 10-1-11 布景设计图

图 10-1-12 布景设计图

图 10-1-13 布景设计图



图 10-1-14 布景设计图



图 10-1-15 布景设计图



图 1



图 2 (原图见 P. 130 图 1)



图 3 (原图见 P. 130 图 2)



图 1-1-10 游戏中的场景



图 1-1-11 游戏中的角色



图 1-1-12 游戏中的角色 (1)



图 1-1-13 游戏中的角色 (2)



オーストリアの要塞模型



殉教者 ローダリウス

Martha Legorius





图 4-1-17

图 4-1-18 游戏中的角色模型

图 4-1-19 游戏中的角色模型

图 4-1-20

图 4-1-21 游戏中的角色模型

图 4-1-22 游戏中的角色模型

图 4-1-23 游戏中的角色模型



图 4-1-24 游戏中的角色模型



血の女王、アンナリゼ

[illegible]



狩人の夢



「 貴族の心、貴族の心、貴族の心
 貴族の心、貴族の心、貴族の心」

「 貴族の心、貴族の心、貴族の心
 貴族の心、貴族の心、貴族の心」

「 貴族の心、貴族の心、貴族の心」

「 貴族の心、貴族の心、貴族の心
 貴族の心、貴族の心、貴族の心」



最初の狩人、ゲールマン



月の魔物

Moonsprite





聖杯ダンジョン

「聖杯」は、聖地牙ゴの中心に
位置する、古くから知られた
聖地。ここには、
多くの聖者が眠る。

「聖杯」は、聖地牙ゴの中心に
位置する、古くから知られた
聖地。ここには、
多くの聖者が眠る。

「聖杯」は、聖地牙ゴの中心に
位置する、古くから知られた
聖地。ここには、
多くの聖者が眠る。

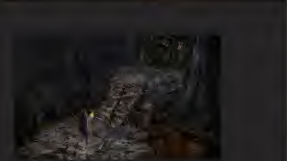
「聖杯」は、聖地牙ゴの中心に
位置する、古くから知られた
聖地。ここには、
多くの聖者が眠る。





[illegible]

Figure 1: Schematic diagram of the experimental setup. A participant is seated at a table, viewing a screen. The screen displays a 3x3 grid of colored squares. The participant is instructed to select a square and then a color. The screen also displays a list of colors and a 'Select' button.



W. B. G. T. Y.







图 1-1-1



图 1-1-2



图 1-1-3

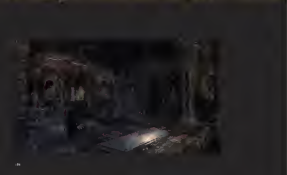


图 1-1-1 游戏中的场景



图 1-1-2 游戏中的武器和盔甲



• 2010-2011



• 2010-2011

[illegible]



Figure 1



トリメルの百老

トリスメル



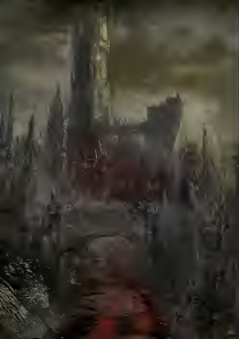
トリメルの女王、マーナム

マーナム



狩人の悪夢





DEAFNESS 1



DEAF 1



「最後の生きた人間」

「最後の生きた人間」
 The Last of Us, 2013, PS3, 4K, 1080p, 60fps, 100% completion
 The Last of Us, 2013, PS3, 4K, 1080p, 60fps, 100% completion

The Last of Us, 2013, PS3, 4K, 1080p, 60fps, 100% completion
 The Last of Us, 2013, PS3, 4K, 1080p, 60fps, 100% completion

醜い獣、ムドクイータ



実験棟





00:00 |



00:04 | 2

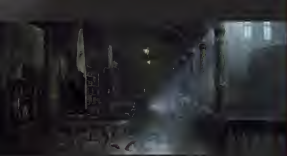


00:09 |



00:10 |





100



101



102



103





鐘計塔の内部

鐘計塔の内部

鐘計塔の内部
鐘計塔の内部
鐘計塔の内部

鐘計塔の内部
鐘計塔の内部
鐘計塔の内部



鐘計塔のマリア





漁村



— 000000 —



— 000000 —



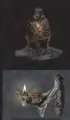


Figure 1





- 000000 -





ゴーストの遺子





【怪物・ボス】



【ボス】



【怪物・ボス】



【怪物・ボス】



狩人の武器

大昔の武器



・大昔の武器



・大昔の武器

・大昔の武器





图 10-1-1 早期手枪



图 10-1-2 早期步枪





1000



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

[illegible]



图 10-1-1 古代的铜器（1）







■ 图 1-1-1



■ 图 1-1-2



■ 图 1-1-3





W 2280 r 11 - 1. Pinnabach



W 2280 r 12 - 1. Pinnabach



W 2280 r 13 - 1. Pinnabach



W 2280 r 14 - 1. Pinnabach





• 1. 长刀 (Long Knife)



• 2. 长刀 (Long Knife)



• 3. 长刀 (Long Knife)



• 4. 长刀 (Long Knife)



• 5. 长刀 (Long Knife)



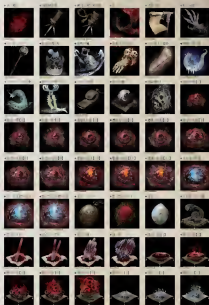
• 6. 长刀 (Long Knife)

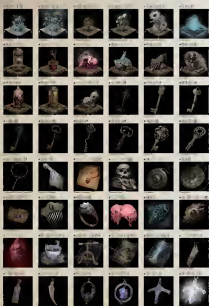


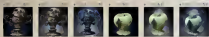
アイテム



アイテム







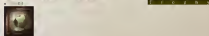
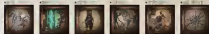
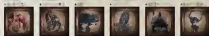
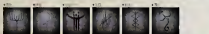
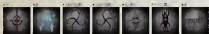
血晶

1 2 3 4 5 6



秘文字

1 2 3 4 5 6



トロフィー

1 2 3 4 5 6



00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000

Abstract

[illegible]

What Company Represents You?

What Do You Do?

What Do You Sell?

What Do You Buy?

What Do You Want?

What Do You Need?

[illegible]

11. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$



We are going to find out
More about the brain

Understand the brain

Our work is still in progress
Please see the report



BOOK☆WALKER